

Los departamentos de orientación están formados por:

- Jefe del departamento de orientación.
- Profesor de PT.
- Profesor de AI.
- Coordinadores de ciclo.
- Director o maestro responsable.

Competencias:

- Valorar las necesidades educativas del alumnado.
- Participar en la elaboración del PE.
- Diseñar acciones encaminadas a la atención temprana.
- Participación en la evaluación psicopedagógica en el diseño de medidas de la atención a la diversidad.
-

Bibliografía

APPLE, M. W. Y BEANE, J. A. (2000): "Escuelas democráticas". Morata. Madrid.

Real Decreto 130/2007 de 28 de Junio por el cual se establece el currículo de Educación Primaria, dentro de la Comunidad Autónoma de Galicia.

<http://es.wikipedia.org/wiki/tutor&%ia>

Autoevaluación On-Line con Flash. Paso a paso

Título: Autoevaluación On-Line con Flash. Paso a paso. **Target:** Formación Profesional. **Asignatura:** Informática. **Autor:** Juan de Dios Marín Peñas, Master en Administración de Negocios en Internet (UPM), Profesor Técnico FP (Procesos Comerciales).

Cada vez más se están implantando con más fuerza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las TIC han llegado a Institutos y Escuelas para quedarse. Son muchas las ventajas didácticas y educativas que la tecnología de la información nos proporciona.

Tampoco están exentas de dificultades. Todas las partes implicadas, están haciendo un esfuerzo por conseguir una implantación lo más rápida y satisfactoria posible. El beneficio es claro y por ello, los docentes son los primeros interesados en que las TIC lleguen a todos los alumnos.

No obstante, a mi modo de ver, son los alumnos los verdaderos impulsores de las TIC. Con la ayuda de las redes sociales y la innovación en cuanto a la conectividad móvil, se ha generalizado el uso de los dispositivos entre los jóvenes.

Ya no se debe hablar de ordenadores o portátiles cuando nos referimos a las TIC. En la actualidad hay una gran variedad de dispositivos que nos permiten: navegar, conectarnos a las redes sociales, enviar email,...

Tanto los dispositivos como los entornos, son de sobra conocidos por los jóvenes, que encuentran en la red, un lugar que asocian al ocio y a la diversión.

Es precisamente esta asociación la que nos permitirá introducir herramientas didácticas basadas en las TIC, y que sean estas aceptadas por los alumnos.

Eliminadas las barreras y gracias al efecto motivador del uso de estos dispositivos, despertaremos el interés de los alumnos y facilitaremos el acceso a material y ejercicios.

Precisamente una de las grandes ventajas de las TIC es que rompe las barreras de la escuela. El aprendizaje, no sólo se desarrolla dentro de los muros de las escuelas o los institutos, ahora cualquier lugar es válido para aprender y compartir conocimientos y vivencias.

Está tomando fuerza últimamente la utilización de las WebQuest

“Es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica.”

Wikipedia 30, noviembre 2010.

Estas WebQuest que podemos encontrar en la red, son de gran utilidad para complementar los contenidos de asignaturas y módulos. Estas web se apoyan en ejercicios prácticos y pruebas de autoevaluación

Es probable que aún no encontremos el material exacto que queremos que los alumnos conozcan, o aun estando el materia, no siga la metodología más adecuada.

Con este tutorial pretendo dar unas nociones básicas de Flash MX8, con la única finalidad de crear un formulario de auto-evaluación que podremos personalizar con las preguntas que correspondan exactamente a la unidad que tratamos en cada momento. El resultado, será una herramienta

didáctica, por lo que está pensada para que la realicen los alumnos en cualquier momento y con cualquier dispositivo y entorno.

Para desarrollar este formulario, he elegido Flash ya que me garantiza esta versatilidad, imprescindible si queremos que los alumnos tengan acceso desde cualquier dispositivo.

La autoevaluación permite al alumno, conocer el nivel adquirido y detectar carencias antes de la realización de los exámenes, por lo que está ideada para dar servicio al alumno. También introduciremos elementos motivadores, que les anime a continuar.

TUTORIAL FORMULARIO AUTO-EVALUACIÓN

Objetivo

Queremos hacer un cuestionario tipo test que se pueda ejecutar con un explorador web cualquiera y que arroje un resultado al completarlo.

Contenido

Este formulario, debe constar de varias preguntas y cada una de ellas con cuatro posibles soluciones, solo se podrá elegir una y solo una será válida.

Introduciremos un botón de comprobación, que permita al alumno verificar su evolución a cada paso.

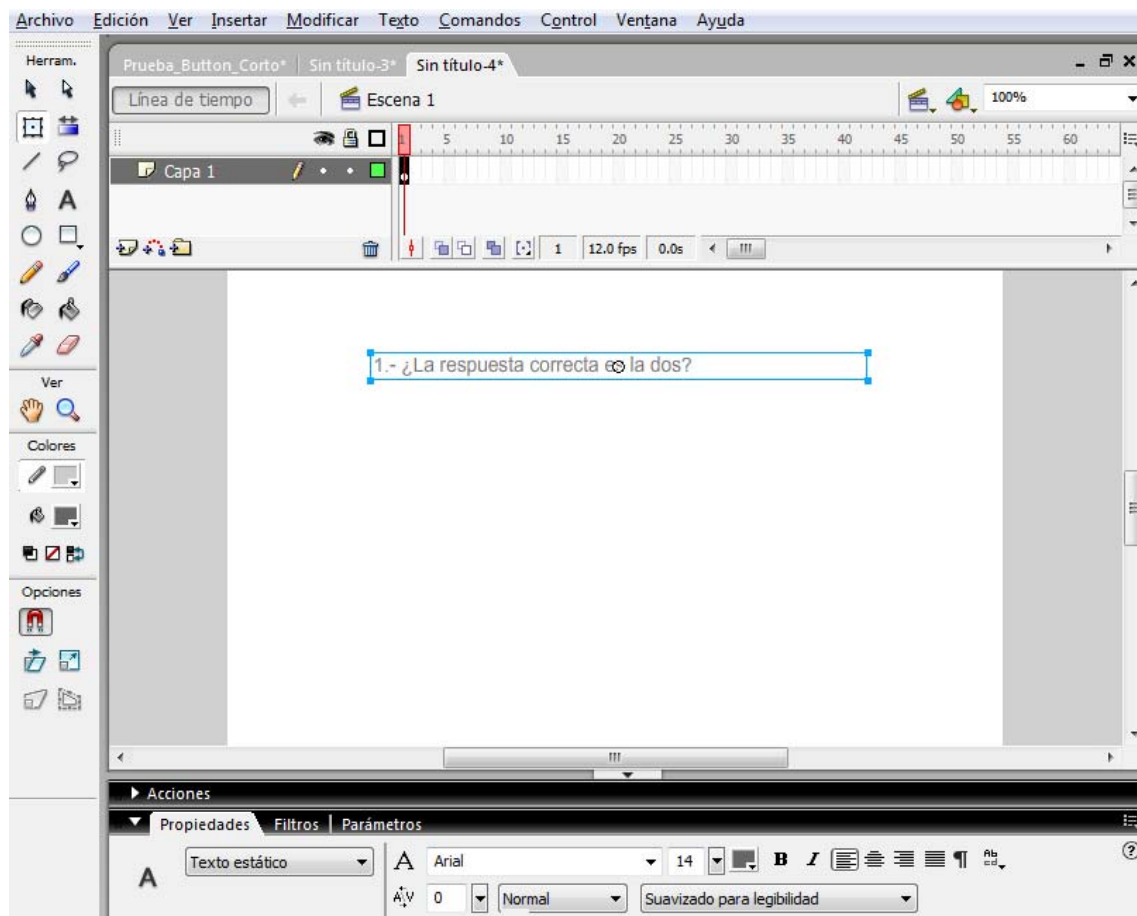
Una vez comprobado, se tendrá acceso a otro botón de desplazamiento que permitirá al usuario avanzar en el cuestionario.

Para finalizar, introduciremos un texto dinámico que presente una variable que sumará el resultado obtenido de todas las preguntas.

Procedimiento

Con el fin de hacer más entendible el código para desarrollar las acciones y la definición de propiedades de los objetos insertados, vamos a descomponer el ejercicio en varios apartados, que finalmente ensamblaremos para obtener el resultado final.

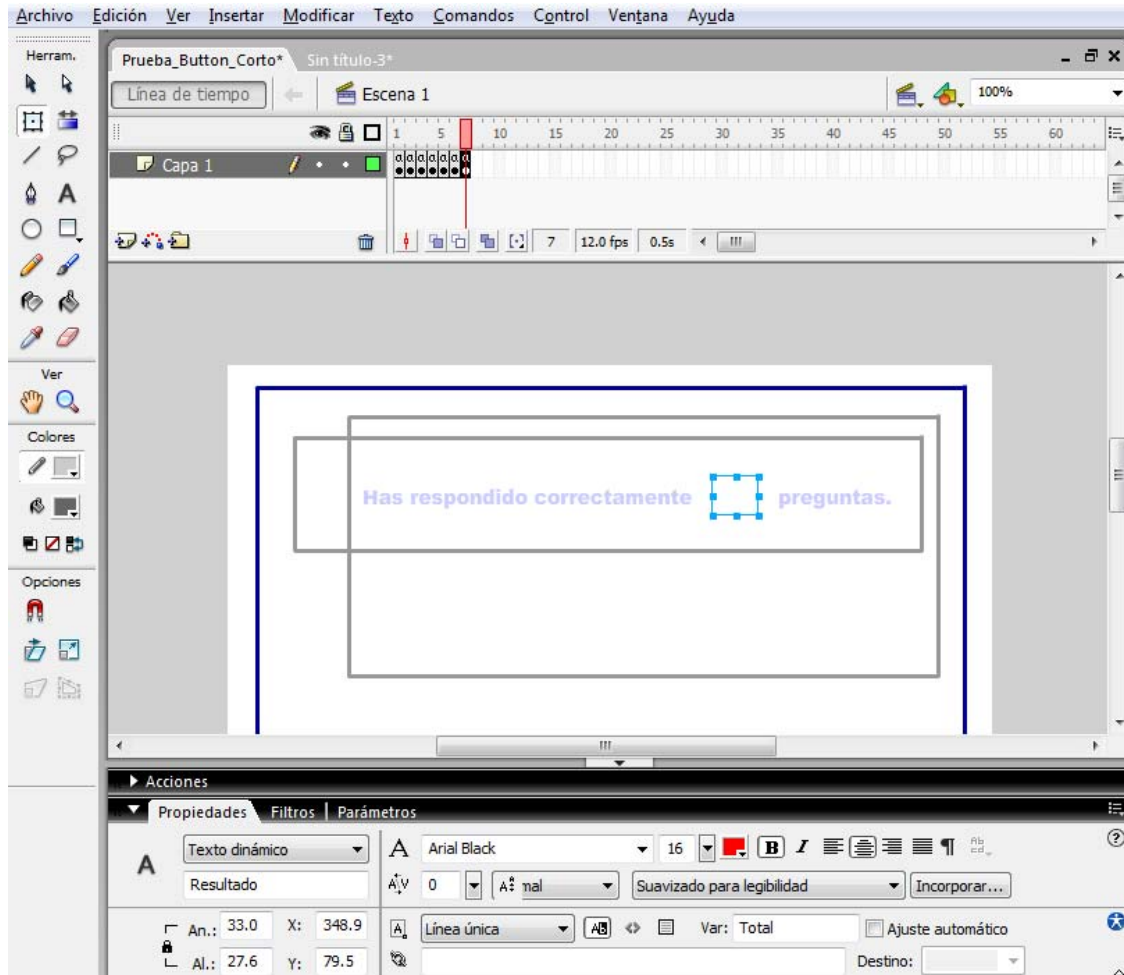
1.- Insertamos etiqueta de texto estático en el primer fotograma y un texto dinámico en el último fotograma.



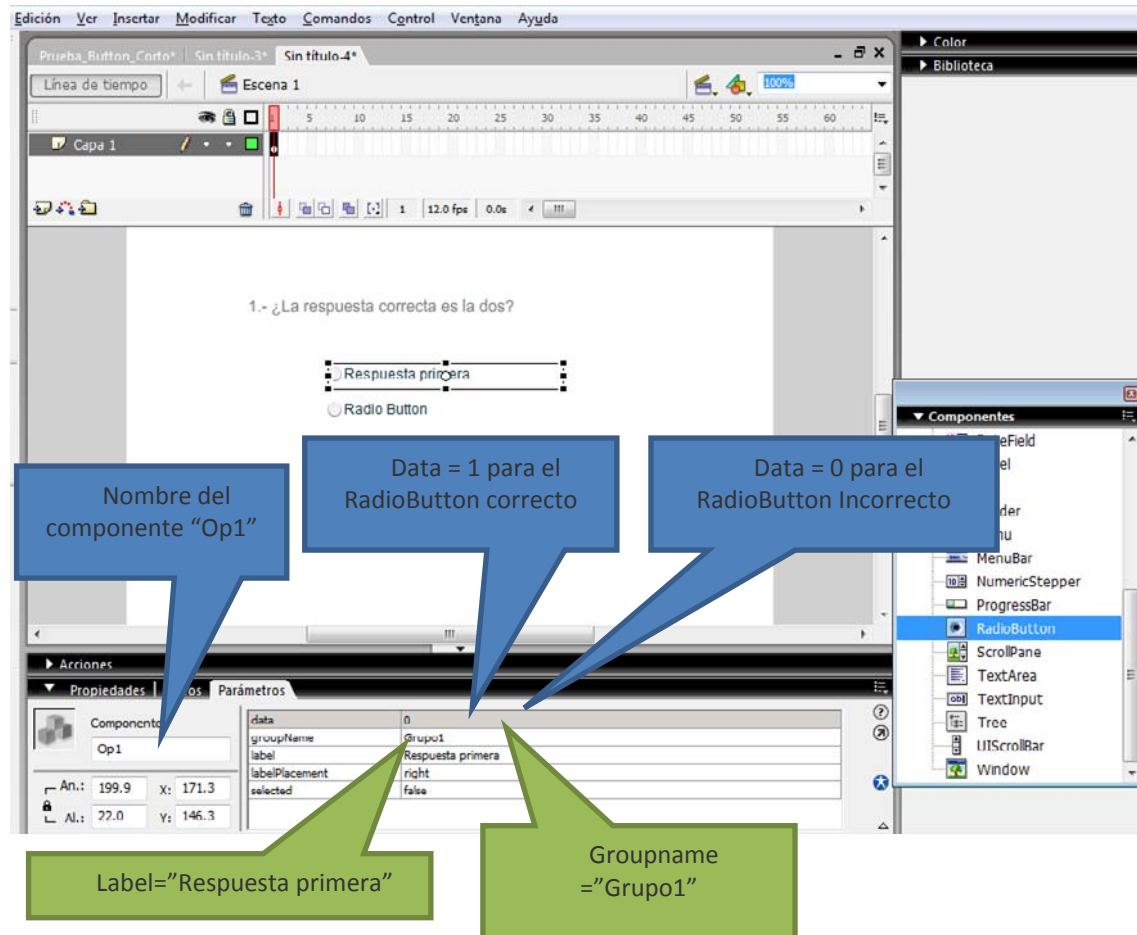
Para ello en el menú herramientas pinchamos en “A”, insertamos la pregunta “1.- ¿La respuesta correcta es la dos?”. Y en propiedades elegimos <Texto estático>.

Si el menú herramienta no apareciera, se puede habilitar pulsando Ctrl+F2.

En el último fotograma, insertamos un texto <Texto dinámico>, en este caso nombramos el texto. Vamos a llamarlo “Resultado”



2.- El siguiente paso será inserta RadioButton. Si pulsamos Ctrl+F7 para que aparezca el menú. Arrastramos el RadioButton con el ratón.



Después de arrastrar el Radio Button, debemos parametrizarlos de la siguiente manera:

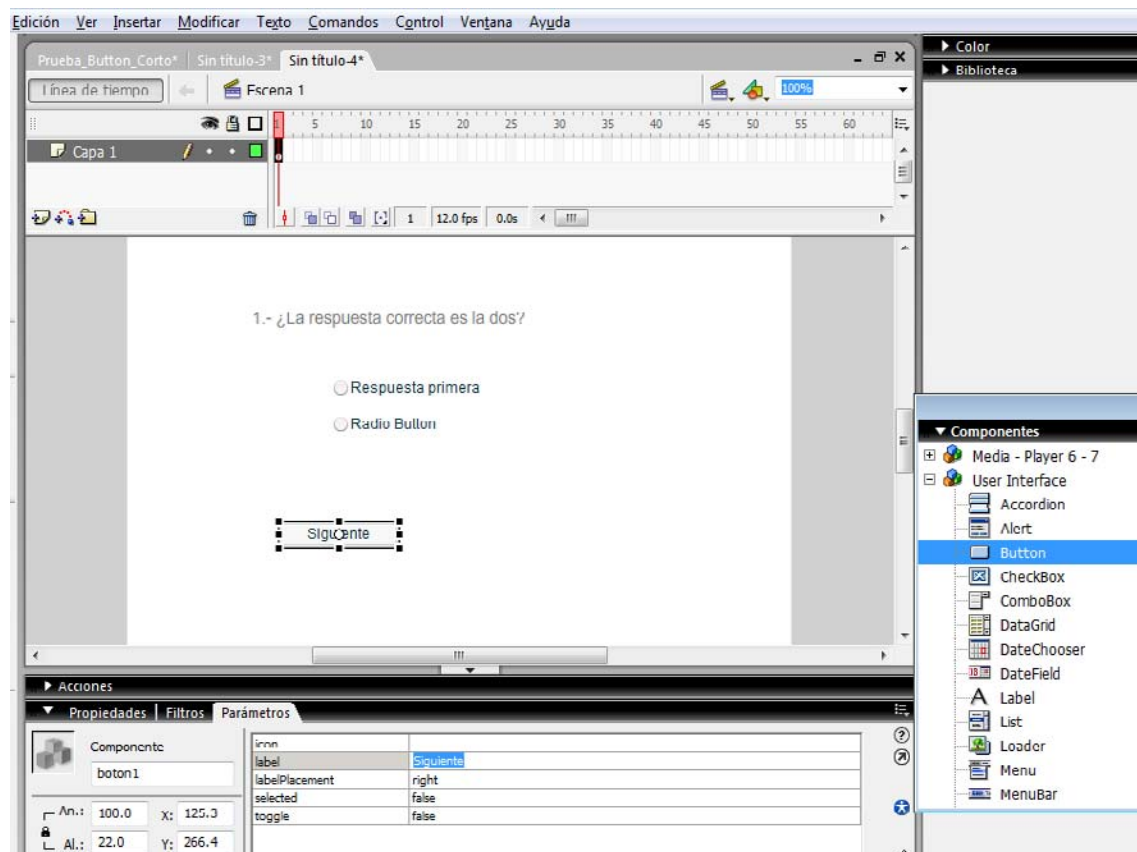
Al componente lo llamaremos "Op1"

Data: 0 si no es correcta y 1 para el RadioButton correcto.

groupName: Para que sólo se pueda elegir una opción, debemos agrupar las cuatro en un grupo que llamaremos "Grupo1"

Label: Enunciamos la respuesta

3.- A continuación vamos a insertar un botón también del menú de componentes. Arrastramos desde este menú con el ratón y una vez en el escenario correspondiente al primer fotograma, lo parametrizamos.



Lo hemos nombrado como "boton1" y lo hemos etiquetado label: "Siguiente".

4.- Por último vamos a escribir el código actionscript. Para ello posicionaremos el puntero en la línea de tiempo en el fotograma 1 y habilitaremos la pestaña Acciones. Allí es donde vamos a introducir el código.

```
// Detenemos la acción en el fotograma actual
stop();
```

```
// definimos la variable total1 donde almacenaremos el valor resultante 0 o 1.
var total1:Number=0;
```

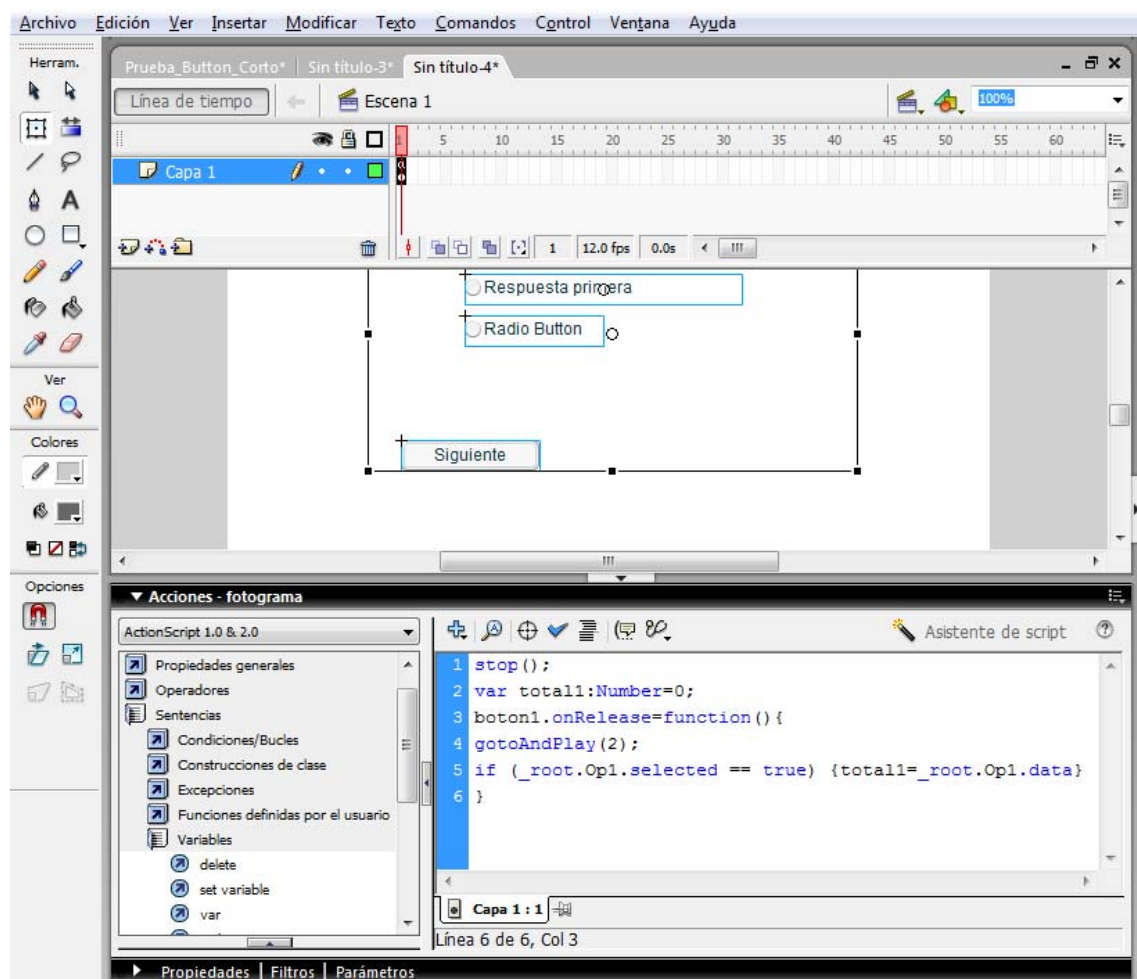
```
// Si pulsamos el Button “boton1” y lo soltamos (onRelease) se ejecutará la función definida.
boton1.onRelease=function() {
```

```
    // Enviamos la acción al fotograma 2
    gotoAndPlay(2);
```

```
    // Si hemos seleccionado la opción correcta que en este caso era la Op1, entonces se cumple la condición
    // de la sentencia. Es decir, la variable total1, toma el valor =1.
```

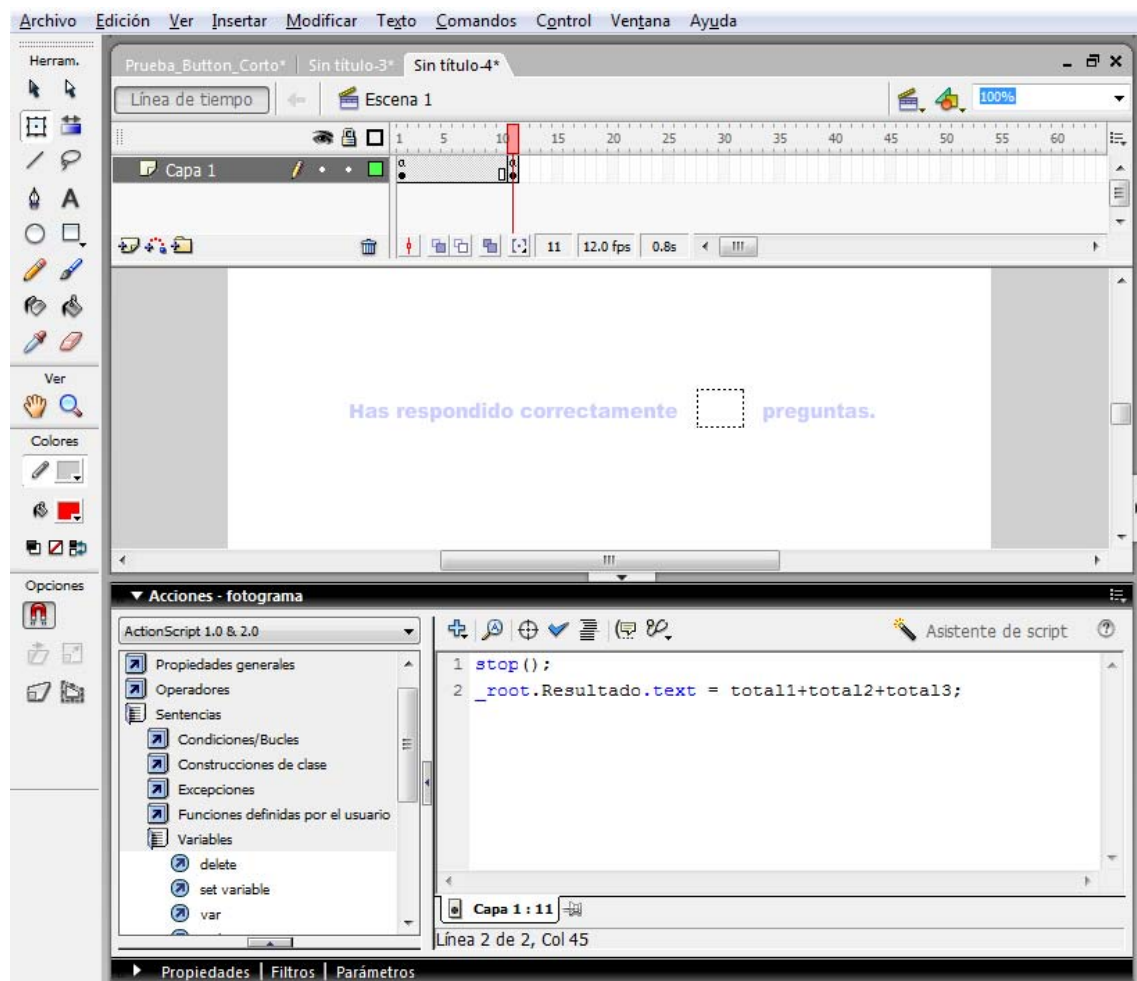
```
    if (_root.Op1.selected == true) {total1=_root.Op1.data}
```

```
} // Para finalizar cerramos la función.
```



Estos pasos debemos realizarlos tantas veces como preguntas vayamos a introducir en el cuestionario. Cada una de las preguntas debe hacerse en un fotograma diferente. Cada vez que pulsemos el boton1, la acción se irá al fotograma siguiente y la variable total1, total2, total3,... almacenaran el valor 1 (si hemos acertado) o el valor 0 (si hemos fallado).

4.- Cuando llegamos al último fotograma, donde ya teníamos diseñado un entorno con un cuadro de texto dinámico que hemos llamado “Resultado”. Introducimos ahora el código.



Con este Script obtenemos la suma de resultados obtenidos a lo largo de la acción y el resultado lo presentamos en el cuadro de texto dinámico llamado “Resultado”.

El entorno se puede mejorar, tanto como queramos. Partiendo de esta base, podemos hacer el formulario lo complejo que queramos. ●

Bibliografía

Macromedia Flash MX, Katherine Ulrich, Prentice Hall / 2008.
Manual imprescindible Flash, Antonio Paniagua, Anaya Multimedia.
Curso Flash CS5, Varios, www.aulaclick.com
WebQuest-Wikipedia, Varios, <http://es.wikipedia.org>